

Trabajo  
Fin de  
Grado

# Los *eSports* sobre la mesa



Grado en Periodismo

Autor: Javier Domínguez Blasco

Tutor: Dr. Francisco José Olivares García

# Índice

1	Introducción.....	3
2	Objetivos .....	3
2.1	Objetivo del Trabajo .....	3
2.2	Público objetivo .....	4
2.3	Elección del formato .....	4
3.	Metodología .....	4
3.1	Tecnologías utilizadas .....	4
3.2	Fases del Trabajo .....	5
3.3	Accesibilidad .....	6
4.	Anexos .....	7
4.1	Anexo I .....	7
4.2	Anexo II .....	10
4.3	Anexo III .....	13
5.	Bibliografía y Recursos Libres .....	14
5.1	Recursos Libres .....	14
5.2	Bibliografía .....	15

## 1. INTRODUCCIÓN

Este documento de texto recoge la Memoria realizada por mí, Javier Domínguez Blasco, en la que queda constancia del Trabajo Fin de Grado que, realizado en el Grado en Periodismo, es titulado: Los *eSports* sobre la mesa. A lo largo del presente documento quedará desarrollado el proceso de elaboración que ha seguido este Trabajo, así como los objetivos que guiaron durante todo el proyecto la elección del tema y el enfoque, la explicación del público objetivo al que va dirigido el Trabajo, el formato empleado para el alojamiento y creación del Trabajo, etc.

También quedará redactada la metodología empleada para la elaboración del Trabajo, durante todo el proceso se ha trabajado en distintas plataformas, y empleado varios programas de edición de fotografía y vídeo, para conseguir el material final expuesto. En este apartado, otro de los aspectos a detallar será las fases del Trabajo, guion del proceso desde el inicio hasta el fin del Trabajo, y todas sus fases explicadas. Por último, este apartado contendrá una sección especialmente dedicada al acceso a las diferentes divisiones del Trabajo, todo ello quedará reflejado con la debida explicación del porque se ha hecho de tal manera.

Por otra parte, en el cuarto apartado del Trabajo, se encontrarán en la sección de Anexos, todo material referente al propio Trabajo, así como capturas de la página web en la que se hospeda y la URL, enlaces a vídeos donde se pueden visualizar elementos audiovisuales del Trabajo, así como una grabación del proyecto al completo, etc.

En último lugar, la bibliografía utilizada para llevar a cabo este Trabajo, referencias en formato APA y otras aclaraciones.

## 2. OBJETIVOS

### 2.1 OBJETIVOS DEL TRABAJO

Los *eSports* sobre la mesa es un Trabajo con el fin de acercar el mundo de las competiciones de videojuegos a un amplio público. Normalizar la situación de los deportes electrónicos en España es un proceso que se lleva haciendo durante años, y esto sucede gracias a la repercusión nacional que están teniendo los jugadores profesionales españoles, los creadores de contenido, los *influencers* en las redes sociales, etc.

Con la elaboración de este Trabajo se pretende contar como gira la vida de un profesional del sector de los *eSports*, desde un jugador profesional hasta un comentarista o narrador deportivo.

### 2.2 PÚBLICO OBJETIVO

No existe un público objetivo realmente definido para este Trabajo, debido a que el mismo se ha redactado, elaborado y guionizado con un lenguaje y carácter general, para que cualquier persona independientemente de su edad o conocimientos de la materia, pueda comprender y acercar su postura a la de este mundo, el cual cada vez está más presente en la actualidad.

Los *eSports* son una fuente de entretenimiento, de competiciones y, en general, de contenido, para muchos jóvenes y no tan jóvenes hoy en día. Sin embargo, este Trabajo podrá ser consumido por cualquier individuo, siempre que esté dispuesto a descubrir un sector novedoso e infinito de nuevas posibilidades de entretenimiento, similar al de los deportes tradicionales.

## 2.3 ELECCIÓN DEL FORMATO

Los *eSports* sobre la mesa es un gran reportaje desarrollado sobre la plataforma Shorthand.com, y apoyado por elementos audiovisuales, enlazados desde las redes sociales YouTube y Twitter. El producto resultado de esta combinación de redacción, formato y uso de nuevas tecnologías, es el de, como dirían los propios desarrolladores de Shorthand, una manera bonita y simple de contar una historia. Los *eSports* sobre la mesa queda así elaborada en una web interactiva en la que se desarrolla el reportaje a medida que deslizas hacia abajo.

Este formato es muy interesante y llamativo debido a su amplitud de posibilidades a la hora de maquetar el reportaje. Esto sumado a su capacidad de mostrarse de manera similar e interactiva tanto en navegadores web de dispositivos móviles, tabletas y ordenadores, hizo que la elección de esta plataforma fuera tomada.

## 3. METODOLOGÍA

### 3.1 TECNOLOGÍAS UTILIZADAS

En este apartado quedarán desarrolladas las aplicaciones web, programas de edición y todo tipo de elementos empleados para la realización del Trabajo.

El más evidente, la plataforma online de Shorthand.com. En esta ha sido desarrollado la parte más visible del Trabajo. Shorthand es una plataforma web la cual permite a sus usuarios desarrollar páginas web en las que incluir artículos, reportajes, y, en definitiva, todo tipo de elementos periodísticos, de una manera ilustrativa e interactiva, a la vez que permite la redacción de textos en la misma. Esta tecnología que ya se está empezando a dar como material de estudio, es usada por muchas empresas punteras y medios de comunicación para la elaboración de sus publicaciones, ya que luego pueden alojar el proyecto en su propio dominio web. Otro de los principales fuertes de esta plataforma es que no se requiere de conocimientos de programación para la elaboración de contenido en la misma, ya que la propia web te facilita las estructuras de los elementos interactivos que se pueden añadir.

En segundo lugar, los programas utilizados para la gestión y edición de elementos audiovisuales. Para la edición de vídeo se ha empleado el programa Sony Vegas Pro 18.0, con el cual se han editado audio y vídeo, el material tratado en este programa en su total supera las 10 horas de grabaciones. Para la edición de imagen se ha empleado el programa Adobe Photoshop 2020, con el cual se han editado fotografías e imágenes para el propio Trabajo, disponiéndolas así de una mejor manera en la web. Por último, para la conversión de archivos y formatos, se ha empleado el programa VLC Media Player en su última versión. En este se han transformado los archivos generados por las grabaciones (.MKV) en archivos editables por el programa anteriormente mencionado (Vegas Pro 18.9), transformando así todo archivo bruto en uno con formato .MP4.

Por otra parte, se encuentran los programas empleados para la grabación de las entrevistas realizadas para el Trabajo. En este caso, se cuenta con el uso del programa OBS Studio en su última versión, así como con el programa Streamlabs OBS, también en su última versión. Con estos programas y con la ayuda del siguiente programa a mencionar, se han llevado a cabo las grabaciones de las entrevistas realizadas. A la hora de las llamadas y videoconferencias para las entrevistas, se ha empleado Discord, en su versión de programa. Con él se ha mantenido contacto con los entrevistados, con los que previamente se contactó de diversas maneras.

Por último, esta Memoria escrita del Trabajo ha sido realizada sobre el programa Word, del paquete Microsoft Office Profesional Plus 2019. Tanto este procesador de texto como el programa Excel (programación y hojas de cálculo) han sido empleados para todas las tareas requeridas, que más adelante serán detalladas en el apartado 3.2 FASES DEL TRABAJO. Tras su redacción, este documento será exportado en formato .PDF, a través del mismo programa, para su futuro envío.

### 3.2 FASES DEL TRABAJO

El Trabajo comenzó por una reflexión acerca de la temática del mismo, y tras intentar ser orientado hacia la temática de los videojuegos, finalmente se decidió el centrarlo en las competiciones de videojuegos, los eSports. Con el debido estudio del panorama nacional e internacional de los eSports y la base ya presente acerca de esta temática, se procedió a una lluvia de ideas (individual) para empezar a esclarecer el Trabajo. Con esto se llegó a la conclusión de que el Trabajo hablaría de las vivencias de las personas relacionadas con el sector de los eSports, no únicamente de jugadores profesionales, sino de todo tipo de trabajador relacionado con este ámbito.

Tras esto, se realizó un primer borrador del futuro guion que presentaría el Trabajo, con una razón de ser meramente orientativa. Otro borrador se realizó acerca del guion y preguntas que se les realizarían a los entrevistados. Tras varios días, se empezó a contactar con profesionales del sector a través de redes sociales. En total se contactó con 59 personas, de las cuales respondieron afirmativamente 18, que resultaron en 11 entrevistas finalmente. Todo el proceso de selección de los entrevistados y seguimiento se realizó bajo anotaciones en Excel, para una mejor organización. Una vez se confirmaron definitivamente los participantes del Trabajo, se acabaron de redactar las preguntas

finales, y todos los guiones fueron mandados a sus respectivos destinatarios, para que estos pudieran tener las preguntas y/o preparárselas si quisieran.

Con los guiones enviados y el visto bueno de los entrevistados, se acordaron fechas y horas para 9 de las entrevistas. Las otras 2 restantes fueron gestionadas a lo largo del tiempo por correo electrónico o por chat en redes sociales. Las entrevistas por voz o videollamada fueron realizadas a través de la plataforma Discord, y grabadas con Streamlabs OBS u OBS Studio, dependiendo de cada una y lo que esta requiriera.

Con todo el material bruto generado por las entrevistas, hasta 65 GB de material escrito y audiovisual, se procedió a la transcripción de todas las entrevistas realizadas y a la depuración de las mismas, para así visualizar un posible guion del Trabajo. Tras esto, se empieza a trabajar con la plataforma Shorthand.

A partir de un guion aún sin perfeccionar, comienza a plasmarse material sobre la plataforma online Shorthand, en la cual se empieza a distribuir el material recolectado por las entrevistas, así como mi discurso y elementos propios, entre las 24 (de un total de 25 posibles) secciones interactivas que se generan. Durante los siguientes días se procede a la corrección y perfección del sitio web, así como a enlazar correctamente los elementos audiovisuales que necesiten ser alojados en otra red social para su uso (en este caso en YouTube). Tras la corrección final del Trabajo y su publicación en la propia web el 19 de junio de 2021 a las 20:50, se procede a la redacción de la Memoria final, la cual será redactada en Word y maquetada en formato .PDF. El objetivo de esta Memoria, como anteriormente se explicó, es el de dejar constancia del procedimiento, elaboración y finalización del Trabajo del estudiante Javier Domínguez Blasco.

### 3.3 ACCESIBILIDAD

En este apartado quedarán expuestos todos los enlaces y localizaciones de los elementos del Trabajo. La razón de ser del mismo y la plataforma sobre la que está hecho harán que dentro de unos años el Trabajo no siga alojado en Shorthand, con lo que es vital recolectar mediante capturas y grabaciones el proyecto que se ha realizado, como se podrá ver en los apartados dentro de 4. ANEXOS. Previo a ello, aquí quedarán los enlaces directos del Trabajo y de los elementos audiovisuales editados que se encuentren en él. De esta manera se diferenciará claramente el proyecto final del material bruto, que si quedará recolectado en los siguientes apartados.

Enlace hacia el Trabajo en Shorthand:

“Los *eSports* sobre la mesa”

<https://eusa2020.shorthandstories.com/los-esports-sobre-la-mesa/index.html>

Enlace a los vídeos de YouTube (propios) que aparecen en el Trabajo:

- Cuenta de Javier Domínguez Blasco:

[https://www.youtube.com/channel/UCJm4\\_saJ9BQ5A4aUFI4YIFw](https://www.youtube.com/channel/UCJm4_saJ9BQ5A4aUFI4YIFw)

- “Apertura del TFG: SupaLoL, Marhoder, NekroZero y Skain”

[https://www.youtube.com/watch?v=OCH8pcqb\\_CI](https://www.youtube.com/watch?v=OCH8pcqb_CI)

- “Pablo ‘Marhoder’ Menéndez acerca de los eSports”

<https://www.youtube.com/watch?v=eY0meKVpd10>

- “NekroZero, Marhoder, Viketox y Drakorino acerca de compaginar estudios y trabajo con los eSports”

<https://www.youtube.com/watch?v=z2ctJc2dje0>

- “ToadAmarillo y Skain hablan de las cualidades necesarias para ser comentarista de eSports”

<https://www.youtube.com/watch?v=clfwkvQN844>

- “Naruterador, SupaLoL y Marhoder acerca de las críticas hacia jugadores”

<https://www.youtube.com/watch?v=h8deeXyMQDE>

- “Cierre del TFG y conclusiones de Ramón Meseguer”

<https://www.youtube.com/watch?v=canHdY2vxKk>

## 4. ANEXOS

### 4.1 ANEXO I

En este primer Anexo se reunirán capturas de pantalla de los archivos generados durante el proceso del Trabajo. Se mostrarán imágenes, documentos, archivos brutos de edición y cualquier elemento que haya sido empleado para la elaboración del mismo.

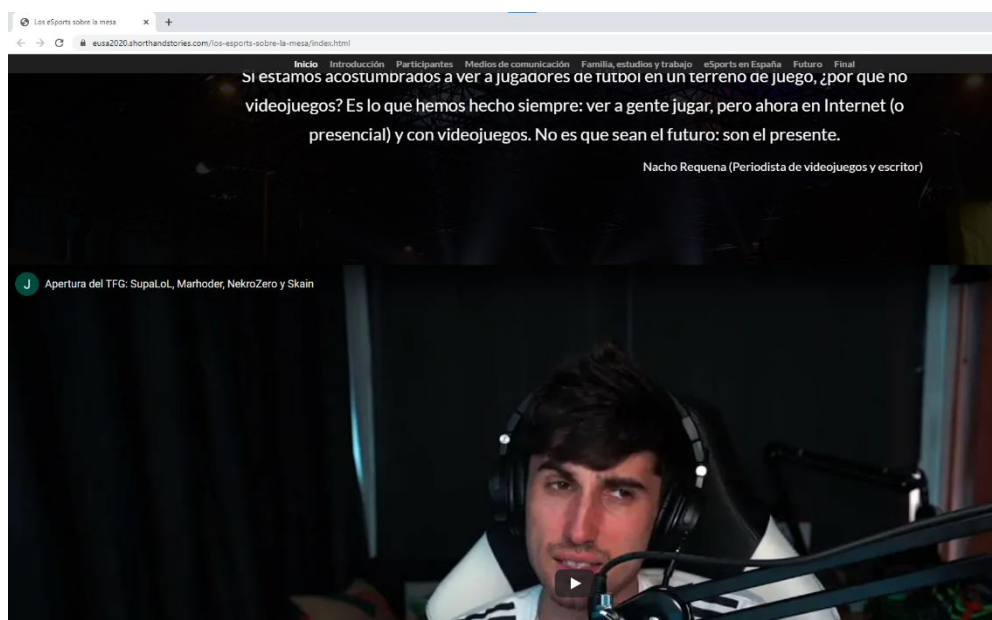
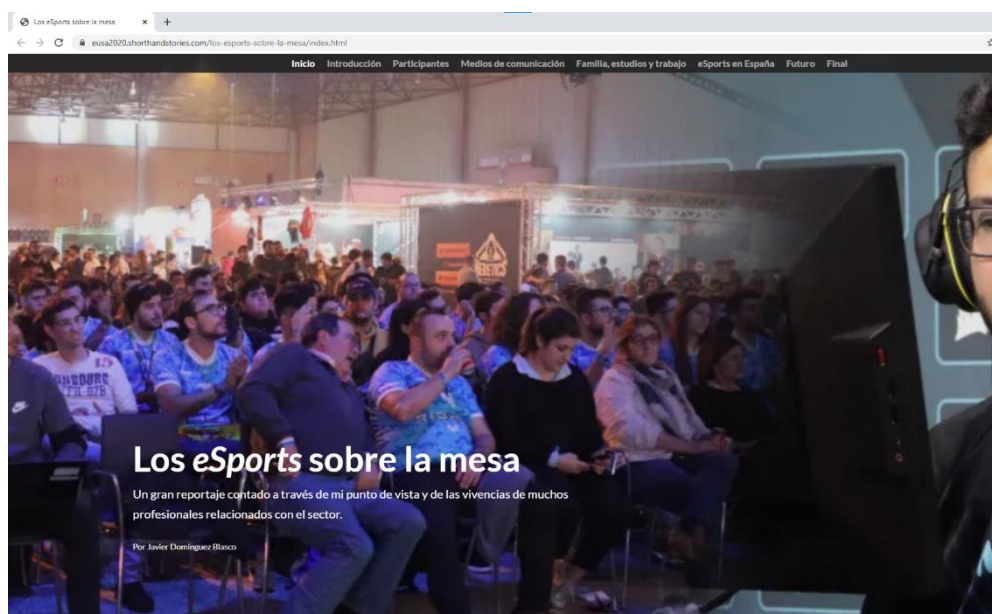






## 4.2 ANEXO II

En este segundo Anexo II quedarán recogidas algunas muestras del Trabajo a base de capturas de pantalla, así como el enlace hacia un vídeo privado en YouTube, en el que se muestra una grabación del Trabajo al completo, con sus elementos audiovisuales incluidos. El motivo de esta grabación es que perdure una prueba grabada de que el Trabajo se realizó.



## Los eSports como concepto

El diccionario Cambridge define *e-sport* como aquella "actividad de jugar a videojuegos contra otras personas por internet, a menudo por dinero, frecuentemente en competiciones organizadas especiales, seguidas por espectadores a través de este mismo medio. Suelen ser torneos de tipo multijugador en los que participan jugadores profesionales."

Los eSports sobre la mesa

Inicio Introducción Participantes Medios de comunicación **Familia, estudios y trabajo** eSports en España Futuro Final

## La familia, los estudios y el trabajo

Adentrarse en el mundo de los eSports conlleva una serie de riesgos y decisiones que se han de tomar, de ello no hay duda. Es por esto que la mejor manera de saber más del tema, es preguntarles a ellos mismos, así de primeras: ¿Qué opina tu familia de que te dediques a este mundo?

"Ellos veían que jugaba mucho, así que no les gustaba del todo, ya que no sabían si de verdad podría dedicarme a esto. En el momento que me vieron feliz y motivado en mi primer partido presencial, me apoyaron a tope desde el primer momento y nunca he tenido ningún problema.

A mi se me haría más fácil por que yo intentaría interesarme y aprender de lo que esté haciendo mi hijo, para saber si de verdad tiene futuro o no."

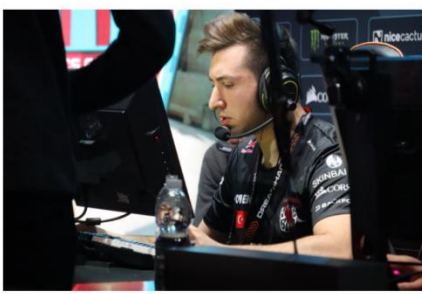


Los eSports sobre la mesa

Inicio Introducción Participantes Medios de comunicación **Familia, estudios y trabajo** eSports en España Futuro Final

## Yeray 'Drakorino' Zambrana

Ver en YouTube



No son pocos los profesionales que están de acuerdo en que hay que tener un segundo plan en esto de los eSports, y es que este mundillo aún se encuentra en un proceso de afianzarse. Todos tienen estudios que los respaldan, todos han trabajado o tienen alguna opción alternativa al mundo de la competición.

Es ahora cuando uno se pregunta: ¿en qué momento un jugador casual se ve en condiciones de dar el salto al mundo amateur o incluso al profesional?

Es indiscutible que destacar sobre los demás, tanto en mecánicas del juego que se trate como en conocimiento del mismo es indispensable. Quizás, de hecho, sea sencillo pensar que claramente, los jugadores mejores son los que acabarán compitiendo. De todas formas, para eso viene *Fondness* y nos arlara al aciento.



Los eSports sobre la mesa

eusa2020.ashorthandstories.com/los-esports-sobre-la-mesa/index.html

Inicio Introducción Participantes Medios de comunicación Familia, estudios y trabajo eSports en España Futuro Final

## Si hablamos del panorama español...


En la escena competitiva de los *eSports*, encontramos que, al igual que en otros muchos deportes tradicionales, somos campeones, lo hemos sido y hay generaciones con gran proyección hacia el futuro. La presencia de jugadores españoles, no solo en ligas nacionales, sino en el panorama internacional, hace ver que estos lo ponen todo en el fuego para ganar.

### ¿Qué opinan ellos?

"Creo que la liga ha subido de nivel últimamente [...] Hay jugadores que están en su mejor momento sin duda. También este año han vuelto viejos conocidos de la escena competitiva como *DualL* al igual que hay equipos apostando fuertemente por jóvenes promesas, como *G2 Artic* con *SupaLoL*, *Oscariniin*, etc. También algunos jugadores recientemente han salido hacia la *LEC* (Liga Europea), es decir, que hay un gran nivel."

- Fernando Rojo

"En España hay muy buen nivel, lo que pasa es que 'por X o por Y' nunca logramos destacar del todo. Ahora mismo el nivel de España puede




Los eSports sobre la mesa

eusa2020.ashorthandstories.com/los-esports-sobre-la-mesa/index.html

Inicio Introducción Participantes Medios de comunicación Familia, estudios y trabajo eSports en España Futuro Final

"Sinceramente, si a mí me dicen que dentro de cinco años seré el segundo mejor del mundo, lo dejaría, porque yo juego para ser el mejor" - *SupaLoL*

"Lo que más disfruto es la emoción de los partidos, darlo todo con los compañeros, jugar en equipo y tener la meta clara: ganar" - *ViketoX*



### El futuro de los eSports

Siendo realistas desde el principio, cuesta imaginar un escenario en el que este mundo vaya hacia abajo. Puede que se mantenga, puede que el crecimiento no sea exponencial (o no tan rápido como lo que se esperaba), pero al final deberían seguir en crecimiento por simple lógica. No hacen falta estudios de mercado para llegar a la conclusión de que esto será así, ya que las evidencias son tangibles: cada año las cifras de audiencia y la repercusión de las mismas crecen a pasos agigantados. Puede haber estancamientos o una deceleración, pero eso no quita que la proyección sea hacia arriba.

Es cierto, y algunos recordarán, que el competitivo de varios

Los eSports sobre la mesa

eusa2020.ashorthandstories.com/los-esports-sobre-la-mesa/index.html

Inicio Introducción Participantes Medios de comunicación Familia, estudios y trabajo eSports en España Futuro Final

## En España los *eSports* se han desarrollado de una manera contundente a lo largo del tiempo. Es un mundo lleno de posibilidades y de grandes personas en él, y hay ambición y perspectiva de futuro.

▶

## Es un campo del entretenimiento y de la competición precioso, y espero que también lo sea más cercano para toda persona que haya pasado por este proyecto.

Por último y como se comentó, un enlace a la grabación del Trabajo por completo. El vídeo se encuentra en YouTube y está en oculto. Esto quiere decir que solo quien posea este enlace podrá acceder al mismo:

- “Vídeo completo del Trabajo Fin de Grado Javier Domínguez Blasco”

[https://www.youtube.com/watch?v=jJHWZIxh\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=jJHWZIxh_o)

### 4.3 ANEXO III

En este tercer y último Anexo III quedarán reflejados los enlaces hacia los archivos brutos de vídeo y texto utilizados para la realización del Trabajo. Los vídeos subidos a la plataforma YouTube, al igual que los documentos alojados en Google Drive, únicamente podrán ser accesibles a través de los siguientes enlaces, puesto que las publicaciones se encuentran ocultas.

En este enlace se encuentra la carpeta contenedora de todas las entrevistas transcritas:

<https://drive.google.com/drive/folders/1MgGiNVTIXr3zT5BixOBzt6gymkcSd7BL?usp=sharing>

Enlaces a las entrevistas por llamada o videoconferencia:

- Ramón ‘Naruterador’ Meseguer:

[https://youtu.be/BH\\_K8E7JyOM](https://youtu.be/BH_K8E7JyOM)

- Pablo ‘Marhoder’ Menéndez:

<https://youtu.be/IaNqrUTplqY>

- Yeray ‘Drakorino’ Zambrana:

[https://youtu.be/7iW7JXo\\_yxc](https://youtu.be/7iW7JXo_yxc)

- Víctor ‘Viketox’ Navarro:

<https://youtu.be/gL8XHX8GhCo>

- David ‘SupaLoL’ Martínez:

<https://youtu.be/s2cilycMUWc>

- Carlos ‘Fendras’ Lloret:  
<https://youtu.be/iL-05RCK3qU>
- David ‘Skain’ Carbó:  
<https://youtu.be/vzT1z2jyK1w>
- Javier ‘ToadAmarillo’ Cepero:  
<https://youtu.be/AKeKAEZ--o4>
- Fernando ‘NekroZero’ Rojo:  
<https://youtu.be/G8lL9tBhpWM>

## 5. BIBLIOGRAFÍA Y RECURSOS LIBRES

### 5.1 RECURSOS LIBRES

El Trabajo cumple la doctrina legal del ‘Fair Use’ debido a que se trata de un proyecto académico, educativo y sin ánimo de lucro. Los elementos externos al trabajo como información o imágenes como las anteriormente mencionadas, serán referenciadas a continuación:

Aquí quedan recogidos todas las imágenes libres de copyright que han sido empleadas para la elaboración del Trabajo. En su mayoría, no tienen gran impacto en el mismo, pero es necesario referenciarlas:

1. *IEM Chicago Final Edits-9499*. Adaptado de *IEM Chicago Final Edits-9499* [Fotografía], por Esports Kingdom, 2019, Flickr  
(<https://www.flickr.com/photos/kingofesports/48353571341/>). CC BY 2.0
2. *IEM Chicago Final Edits-9595*. Adaptado de *IEM Chicago Final Edits-9595* [Fotografía], por Esports Kingdom, 2019, Flickr  
(<https://www.flickr.com/photos/kingofesports/48353573716/>). CC BY 2.0
3. *IEM Chicago Final Edits-9938*. Adaptado de *IEM Chicago Final Edits-9938* [Fotografía], por Esports Kingdom, 2019, Flickr  
(<https://www.flickr.com/photos/kingofesports/48353658302/>). CC BY 2.0
4. Meseguer, R. [@naruterador]. (2021). *Thank you @s2vesports @rebeccavilches #esports #barcelona #photoshoot #memories* [Imagen] Instagram.  
<https://www.instagram.com/p/CPobwR0nxIR/>

5. Meseguer, R. [@naruterador]. (2018). *Día genial en el Partido de leyendas #memories #madridgamesweek* [Imagen] Instagram.  
<https://www.instagram.com/p/BpH0cr-B-v6/>
6. *Raffle-Zeit auf der ESL-Bühne*. Adaptado de *Raffle-Zeit auf der ESL-Bühne* [Fotografía], por Benjamin Diener, 2009, Flickr  
(<https://www.flickr.com/photos/mybenni/3340749141/in/photostream/>). CC BY 2.0
7. Muela, I. [@muelarules]. (3 de marzo de 2018). *Ese no eras tú, que cojones has hecho con toad y con su pelo* [Tweet]. Twitter.  
<https://twitter.com/muelarules/status/969865629560922112>

Referencias a falta de autor, fecha y título, según las Normas APA 7ª edición

8. [Imagen de perfil de Nacho Requena en la red LinkedIn]. (s.f.).  
<https://www.linkedin.com/in/nacho-requena-molina/>.
9. [Imagen de perfil de Javier Cepero en la red Twitter]. (s.f.).  
<https://twitter.com/ToadAmarillo/photo>.
10. [Imagen de perfil de Óscar Ruiz en la red Twitter]. (s.f.).  
<https://twitter.com/Nyxjng/photo>.
11. [Imagen de perfil de Víctor Navarro en la web de la Liga de Videojuegos Profesional]. (s.f.). <https://iberiancup.lvp.global/jugador/Viketox/>.
12. [Imagen de perfil de Carlos Lloret en la web de su equipo 'eMonkeyz']. (s.f.).  
<https://emonkeyzclub.com/equipo-lol-league-of-legends-super-liga/>.

## 5.2 BIBLIOGRAFÍA

En este apartado final quedará recogida la bibliografía empleada para la elaboración de este Trabajo. El mismo ha sido elaborado casi en su totalidad por material original, salvo las siguientes referencias bibliográficas empleadas directamente para el desarrollo del mismo:

1. Llanos, I. [@IbaiLlanos]. (27 de mayo de 2021). *Esto es una fumada. Obviamente sé que no es algo mío 100% pero entended que me haga ilusión. Gracias a...* [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/IbaiLlanos/status/1397681113754222593>
2. Cambridge Dictionary. Cambridge University Press. (s.f.). *Significado de E-SPORTS en el Diccionario Cambridge inglés*.  
<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/e-sports?q=e-sport>